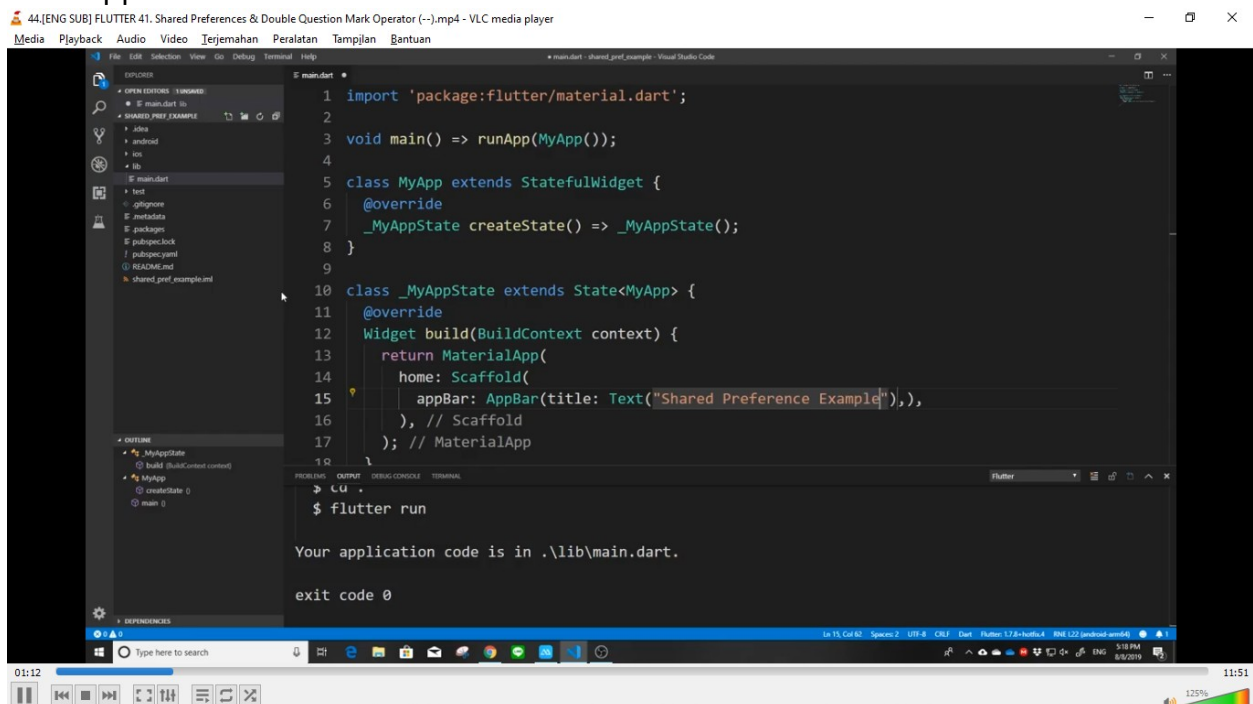
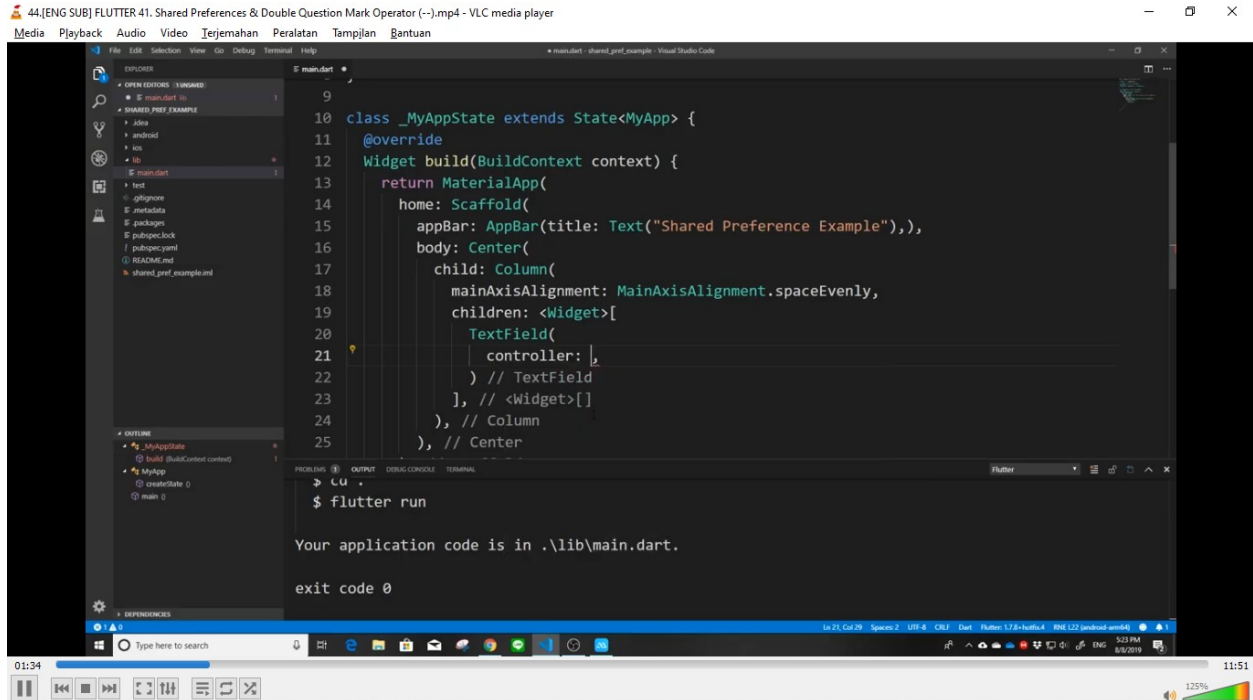


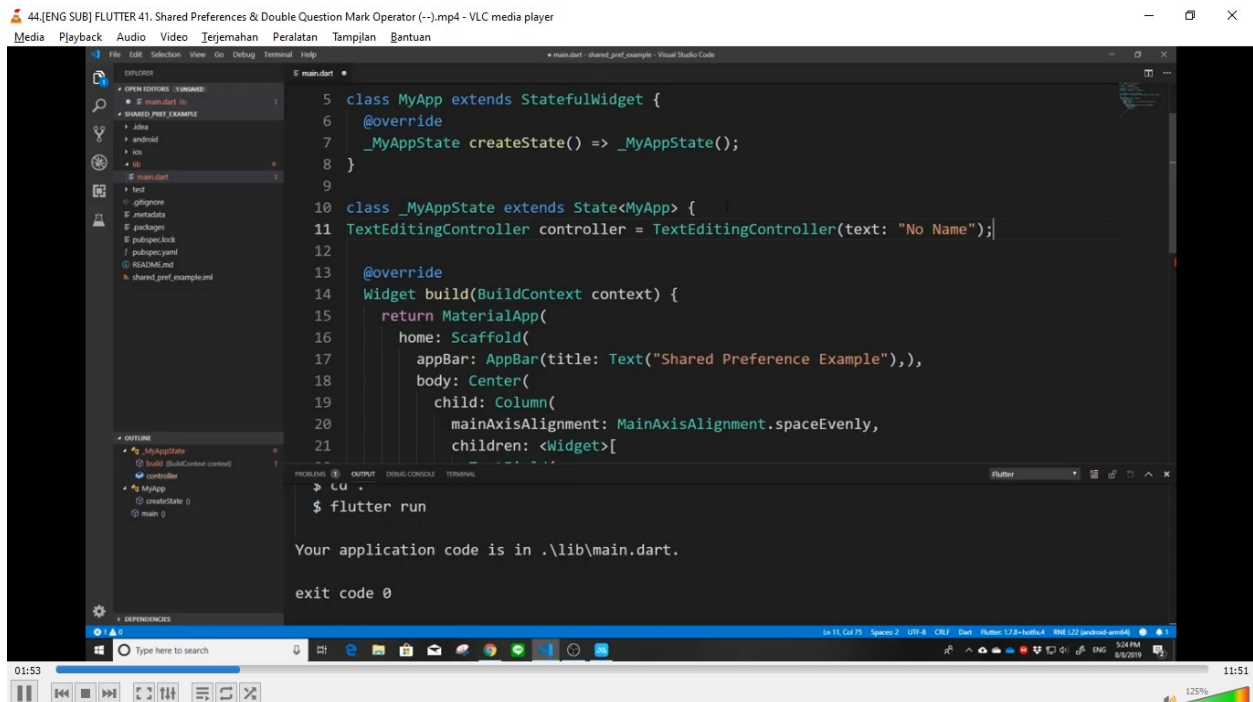
Menggunakan shared preferences
 Menggunakan data data simple di aplikasi
 Contoh bikin aplikasi bisa seting
 Bisa disimpan di shared_preferncse
 Disni sudah punya project kosong
 Buat
 Stf
 Buat appbar



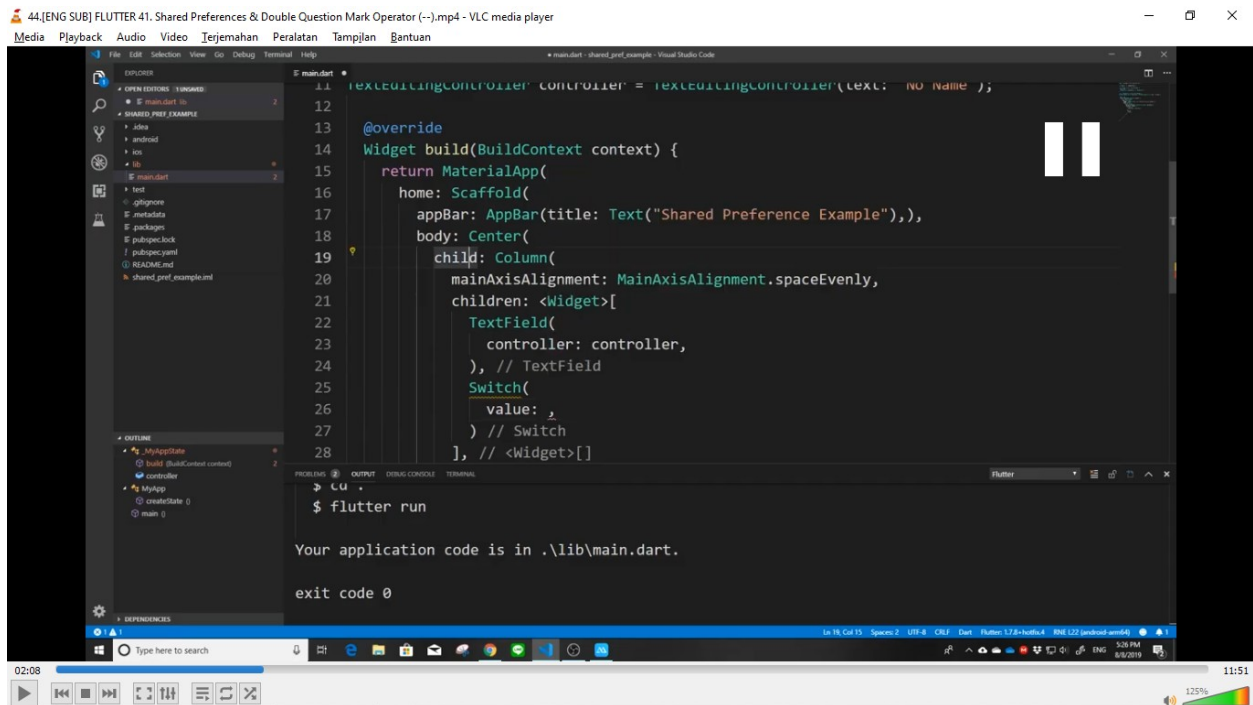
Untuk body nya sendiri
Center Buat column
Gunakan mainAxisAlignment spaceevenly
Child dialam buat textfield



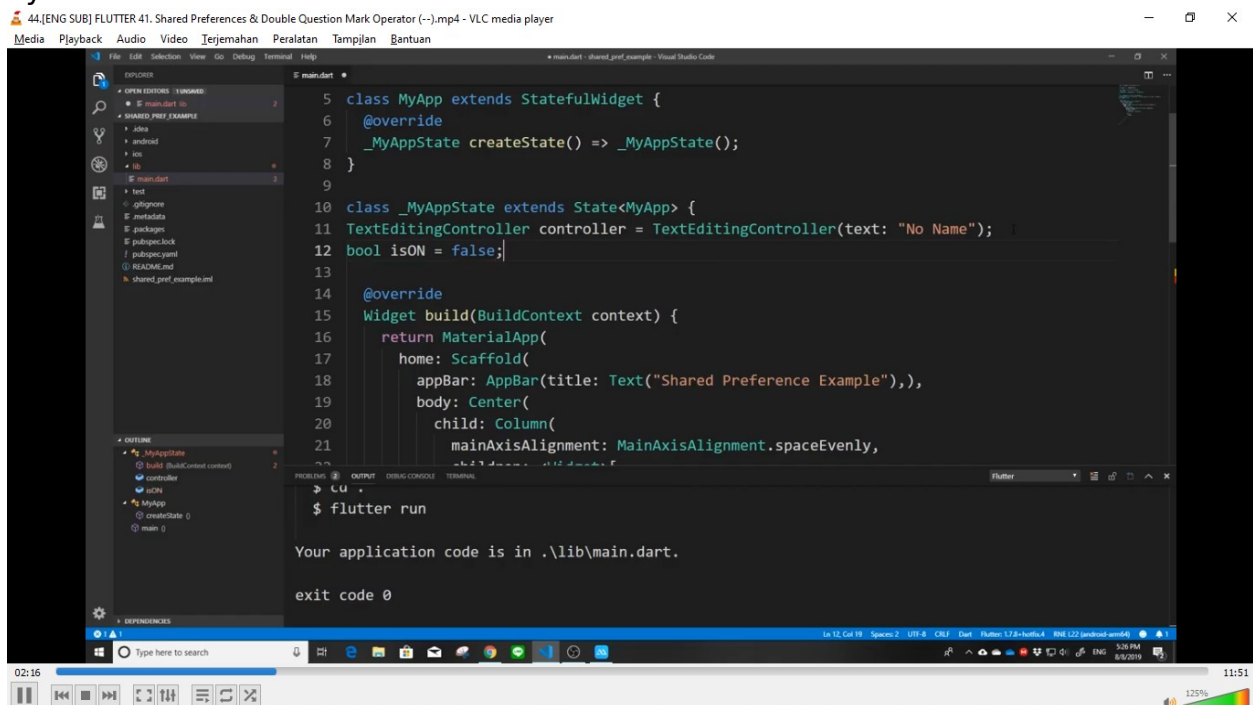
Lalu untuk controller dibuat diatas



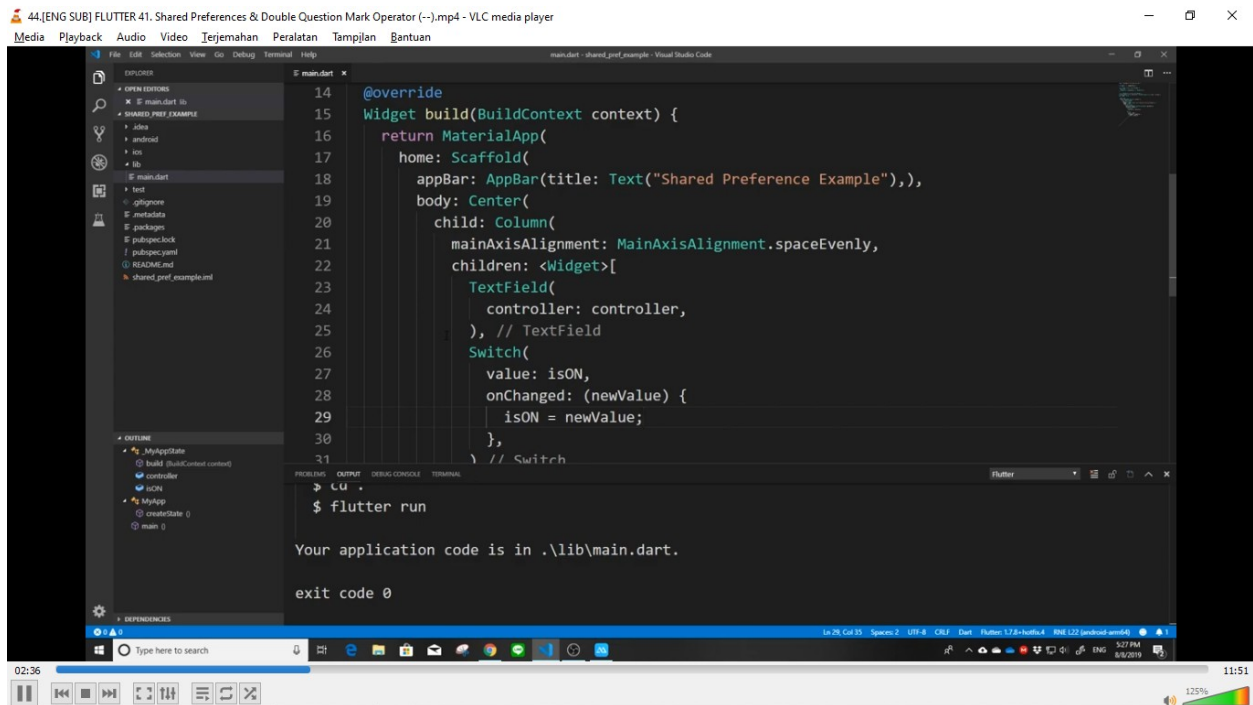
Lalu disini pasang controler
Dibawah nya kasih switch value



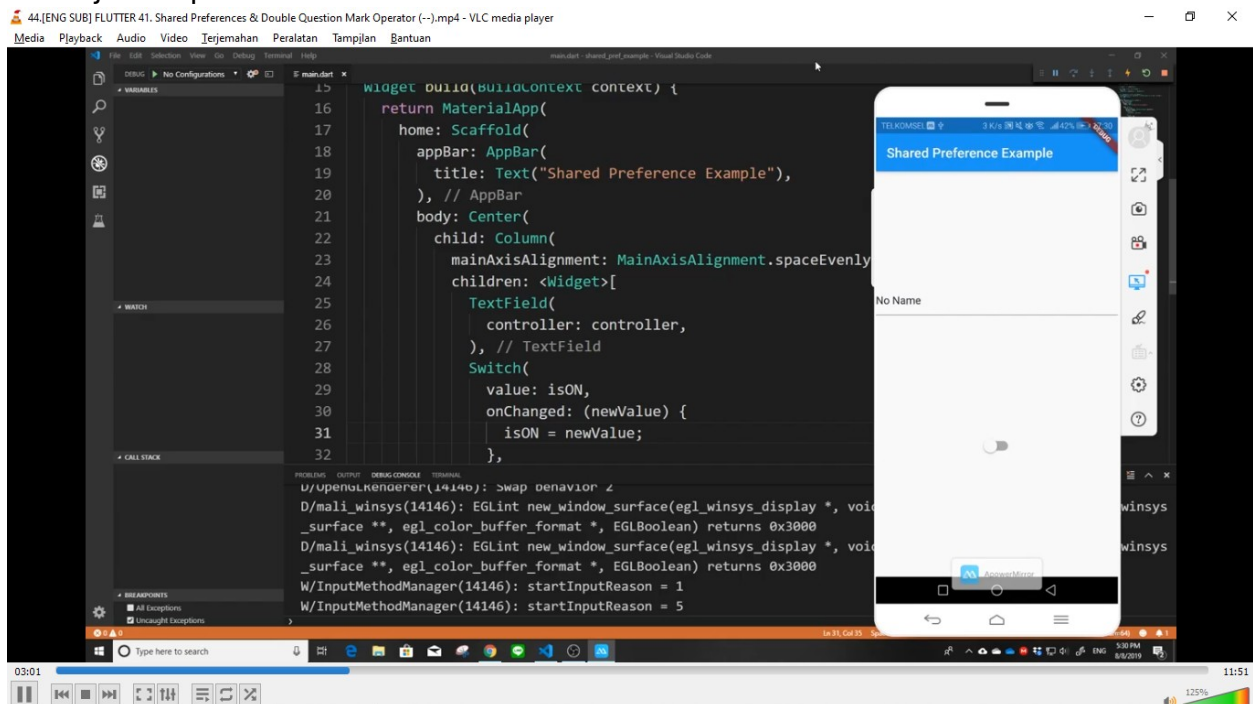
nya buat dahulu boolean isOn = false



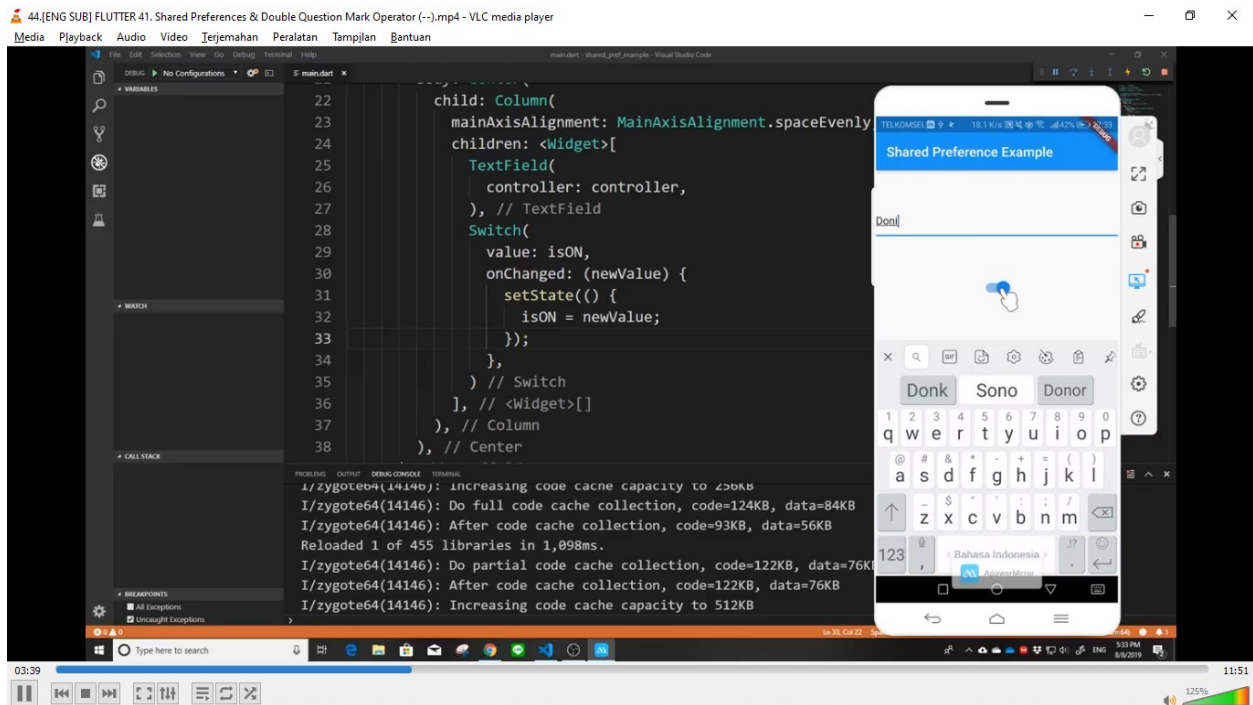
Lalupasang
Oncahnge nya newValue



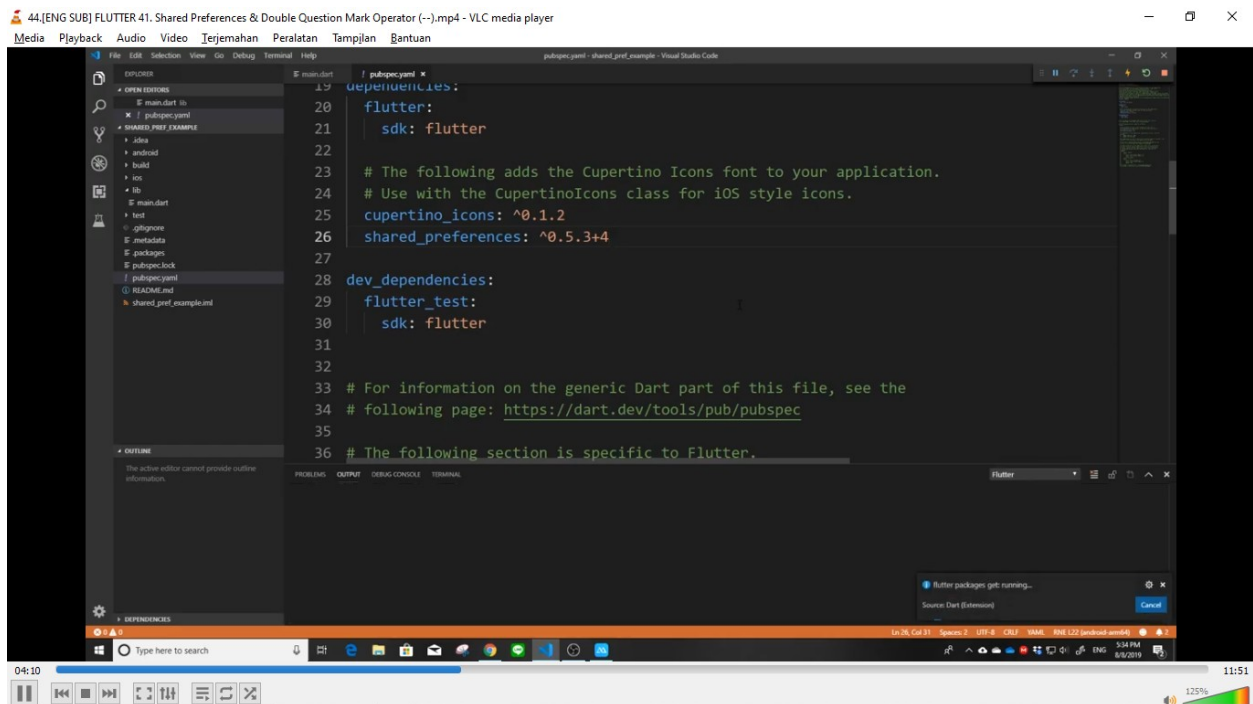
Disini kita coba f5
Maka jadi seperti ini



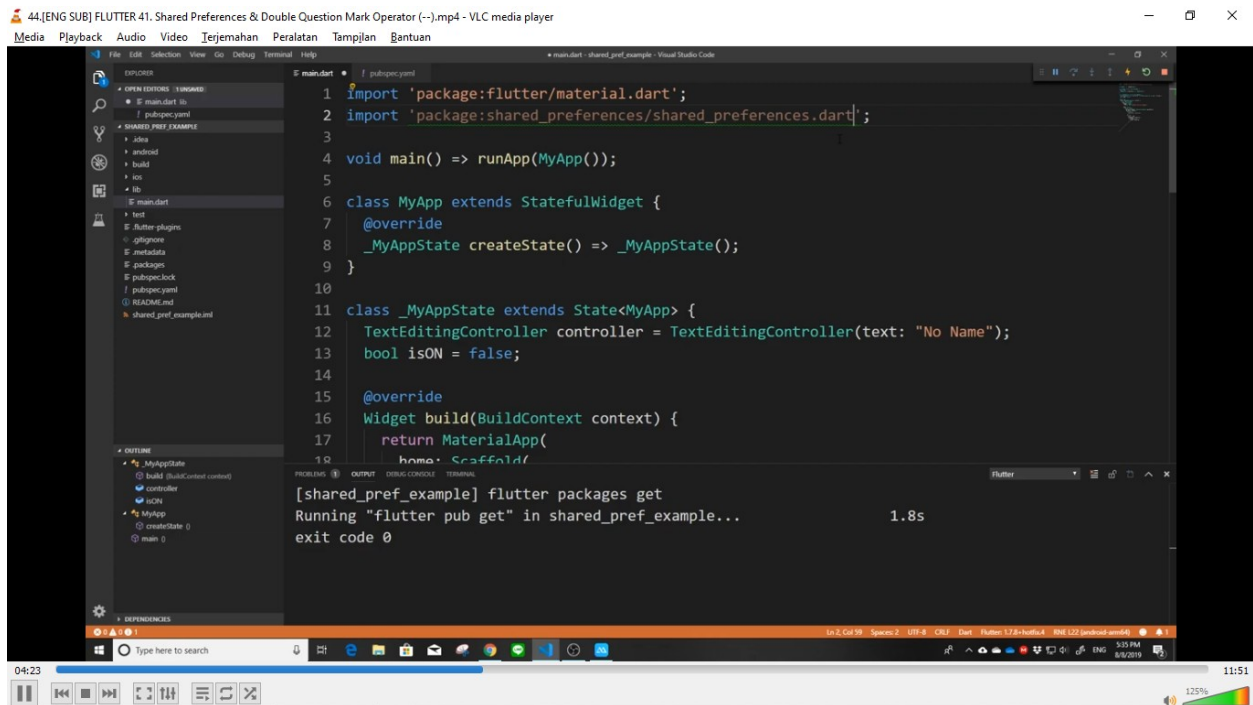
Disini bisa gant2
Disni belum pasang setstate



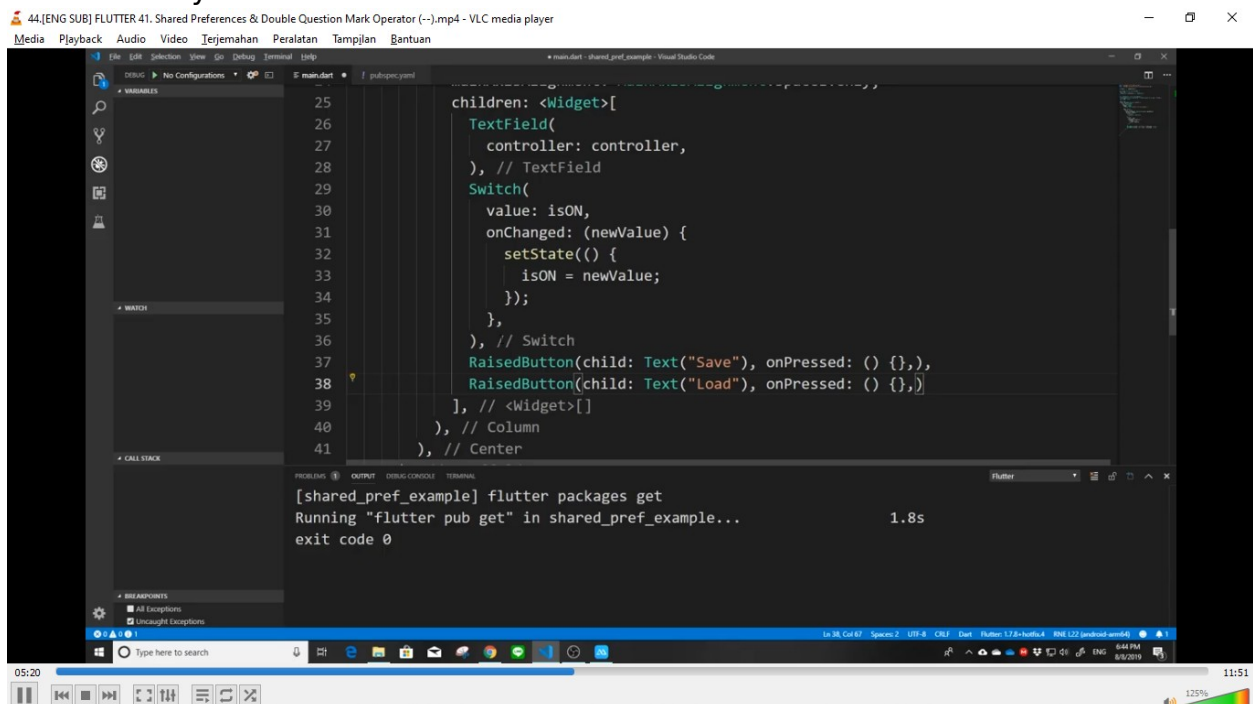
Maka sudah bisa jalan
 Berikutnya shared_preeferences
 Pindah pubspec yml
 Lau tambahkan disni



Lalu di main dart kita import



Selanjutnya bagaimana cara save data kita
 Yaitu si nama dan ison
 Yaitu bagaimanacara bacanya lagi
 Disni tambah dua2 buah button
 raisedButton childe nya pertam save onprased kosongi dahulu
 kedua text nya load sama



Lalu diatas buat dulu method save nya
 Lalu buat void sevedata jgn lupa tipe async

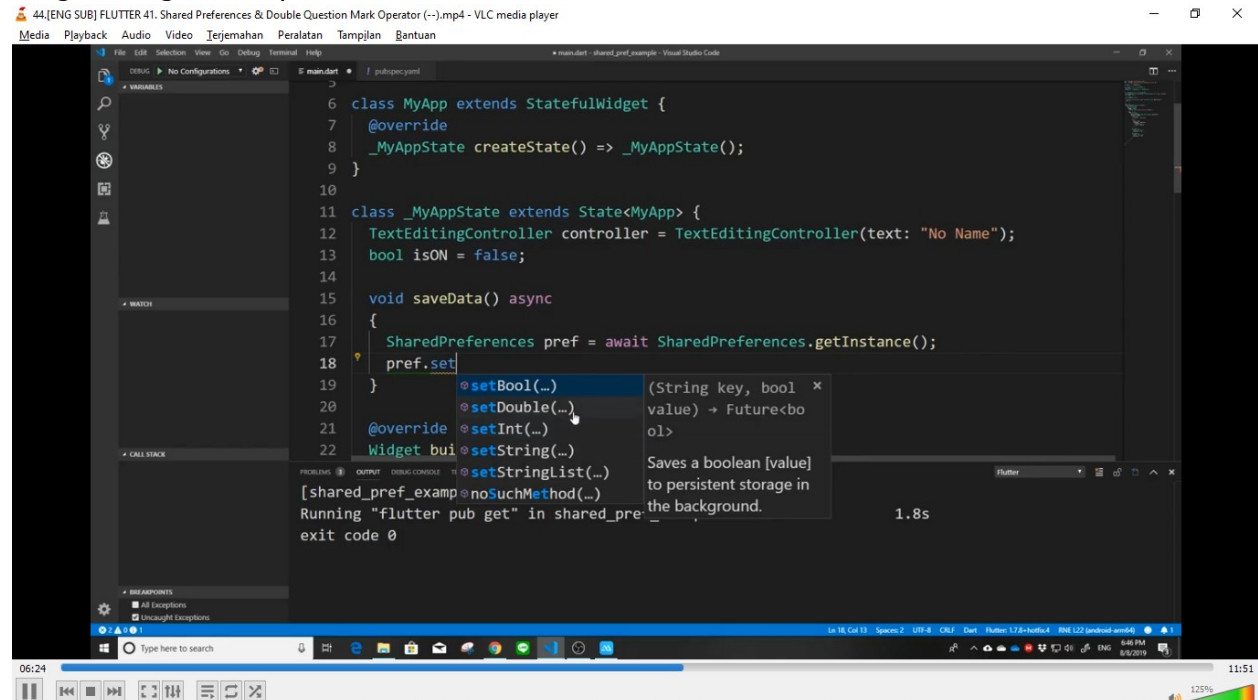
Pertama kali ambil instance shared preferences nya

Pref = await shared.instance

Berikutnya saya akan save yg ada di textfield dan boolean nya

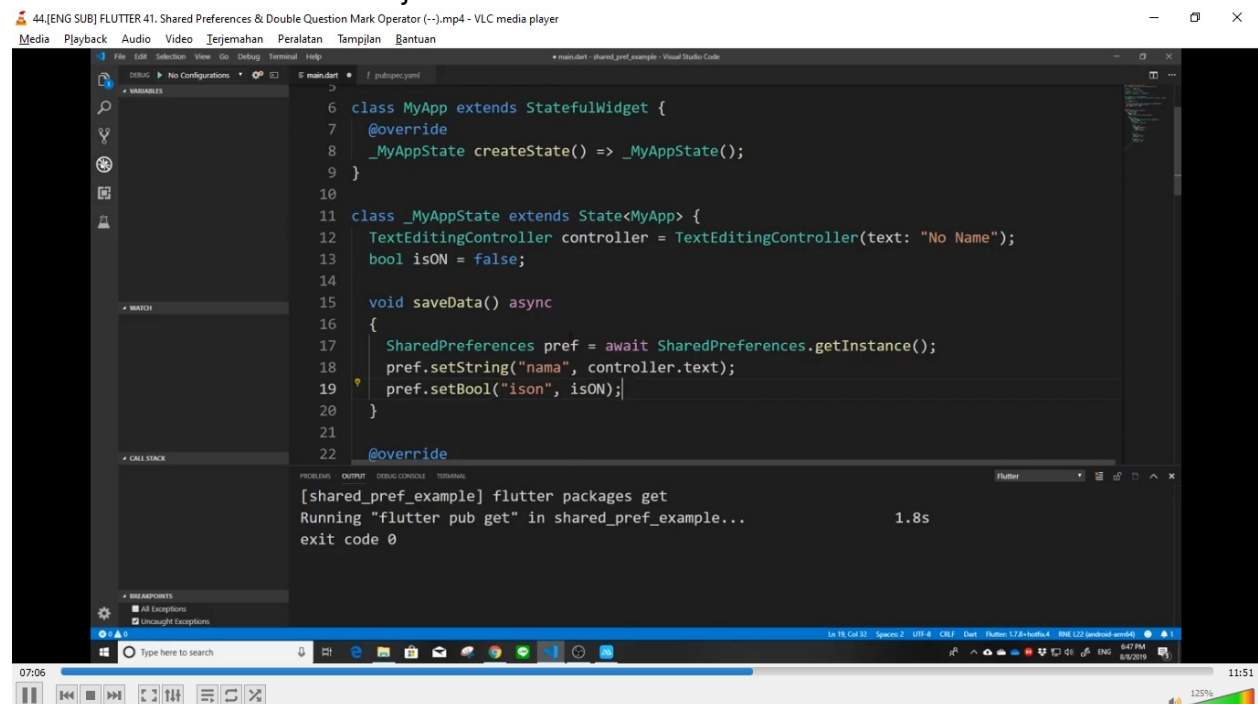
Maka disini buat prev.set ini banyak

Tergantung mau apa



Disini ada key adalah id nya terserah saya kasih nama .jadi key yg nama nilai nya berapa untuk textfield

Kalau untu isOn maka kasih setBool



The screenshot displays a Windows desktop environment. In the background, a VLC media player window is open, showing a video titled '44.[ENG SUB] FLUTTER 41. Shared Preferences & Double Mark Operator (-).mp4'. The foreground features a Visual Studio Code editor window with a Flutter project named 'shared_pref_example'. The code in the editor shows a Flutter widget with two buttons, 'Save' and 'Load', which call 'saveData()' and 'loadData()' respectively. Below the code editor, a terminal window is open, showing the command 'flutter pub get' being executed successfully, with the output 'Running "flutter pub get" in shared_pref_example... exit code 0'. The system taskbar at the bottom shows the time as 07:14 and the date as 6/27/2019.

Disini pasang future<dia kembalikan string> untuk ambil nama maka disini getNama dia async

Maka seperti biasa gunka sharedpreference pref = shared.getinstance

Lalu return itu si pref.get lalu sesuaikan karena ambil string jadi get.string key nya apa tadi simpan key nya nama maka kasih nama

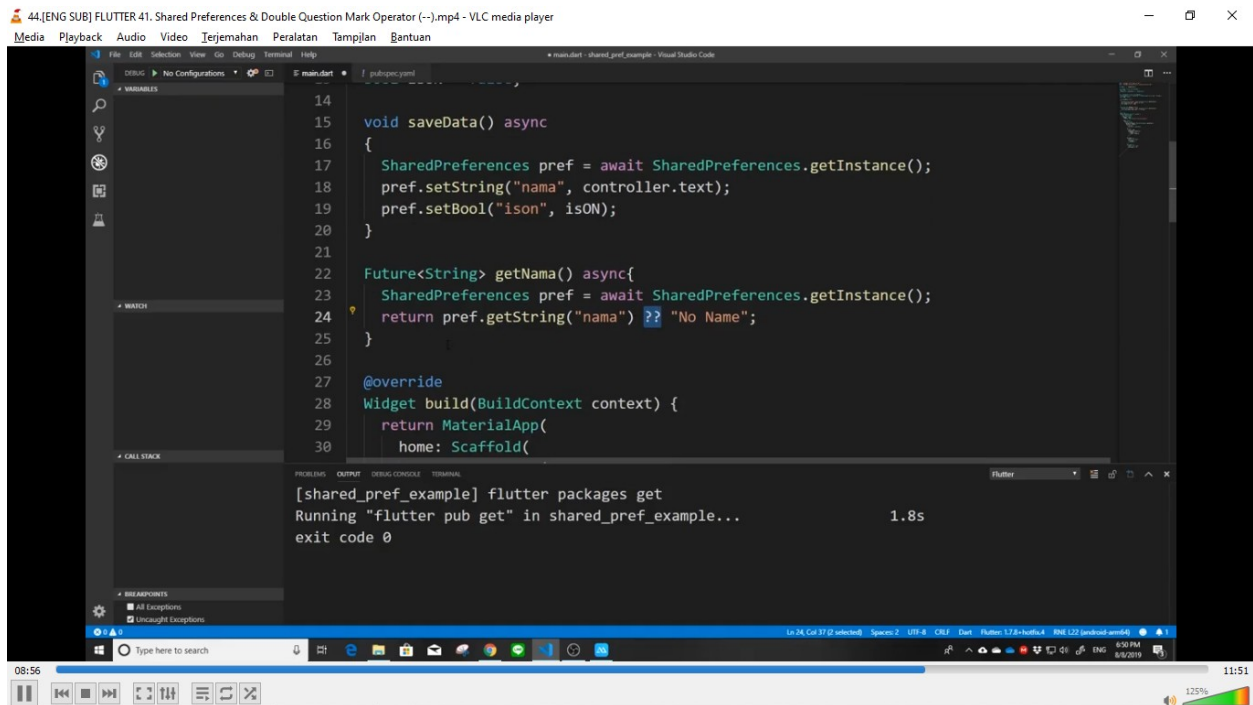
?? double tanya itu jadi kalau ternyata prev.getString nama itu nul maka belum pernah save maka return bukan ini kalau hasil nya null maka No name jadi tanda tanya 2 itu arti nyaitu

Lalu buat boolean juga

Jgn lupa await di reurtn juga sama

Kalau dia tidak nul kalau nul false

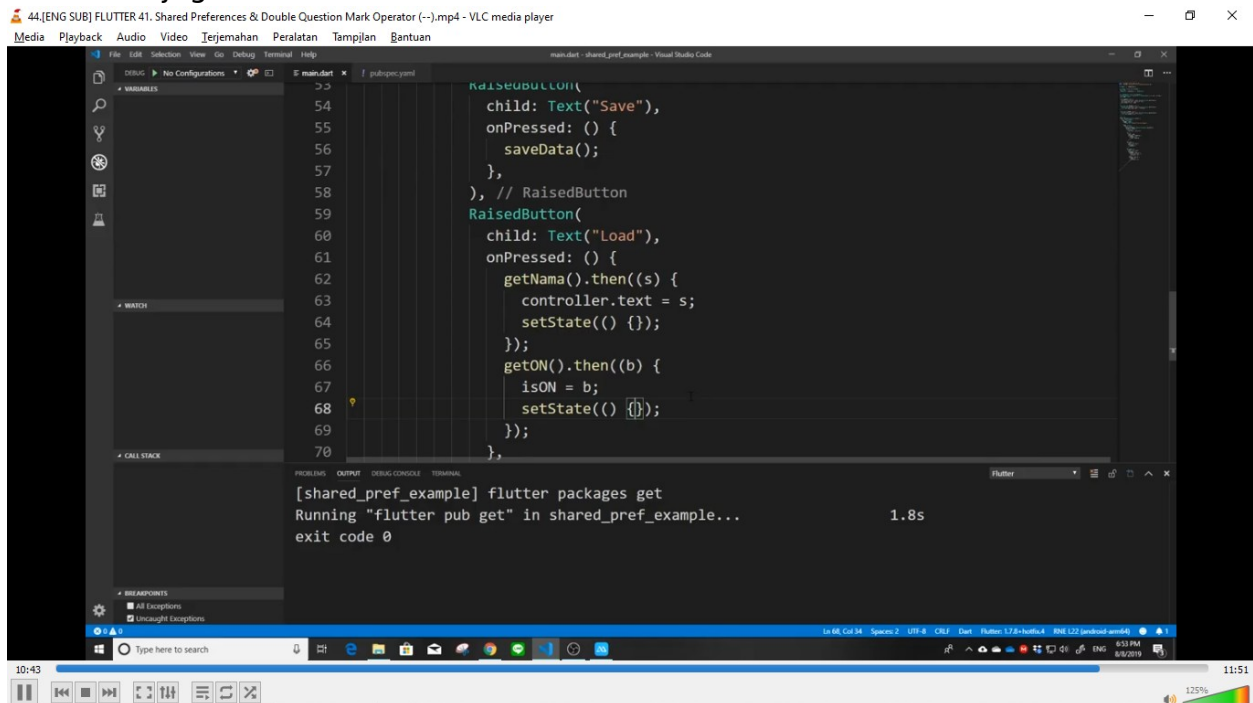
Kalau dia tidak nul kalau nul false



Jadi diload ini ngapain getnama.then jika sudah beres ngpain newValue berarti string
jika selesai controler .text = ganti dgn s

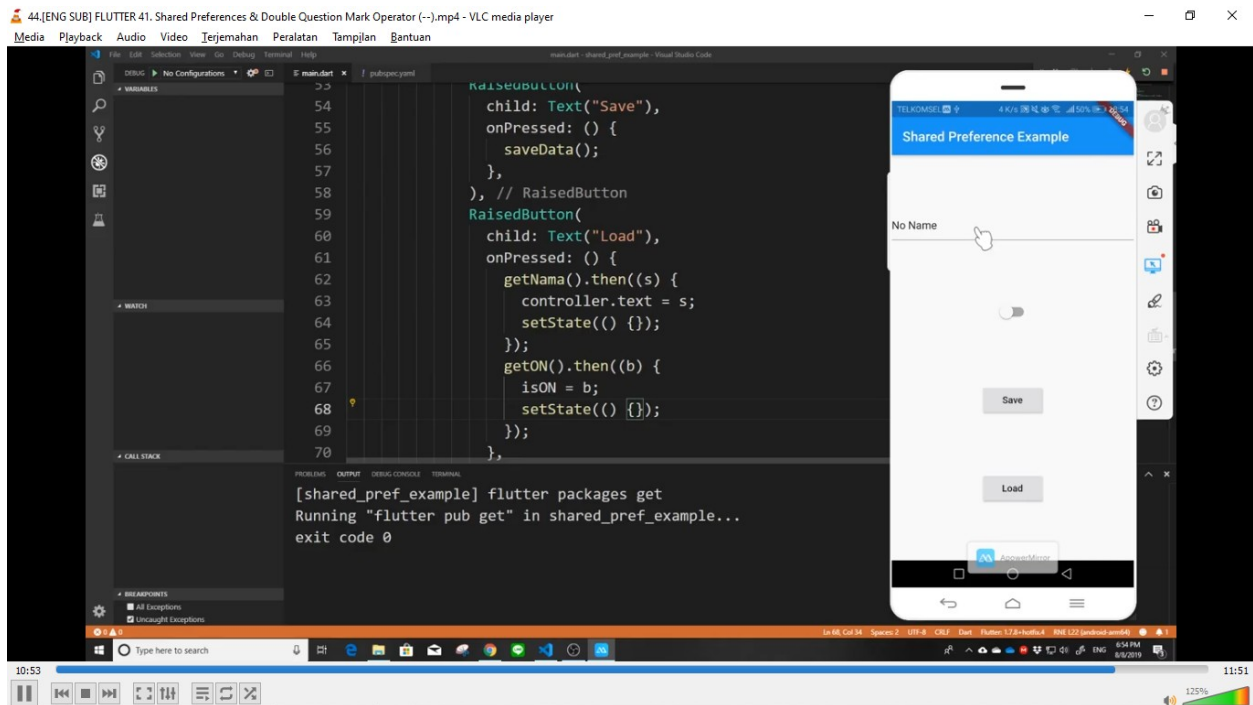
Lalu setState

Selain getNama juga getON b kalau sudah beres gimana saya pasang ke isON lau
distestate juga

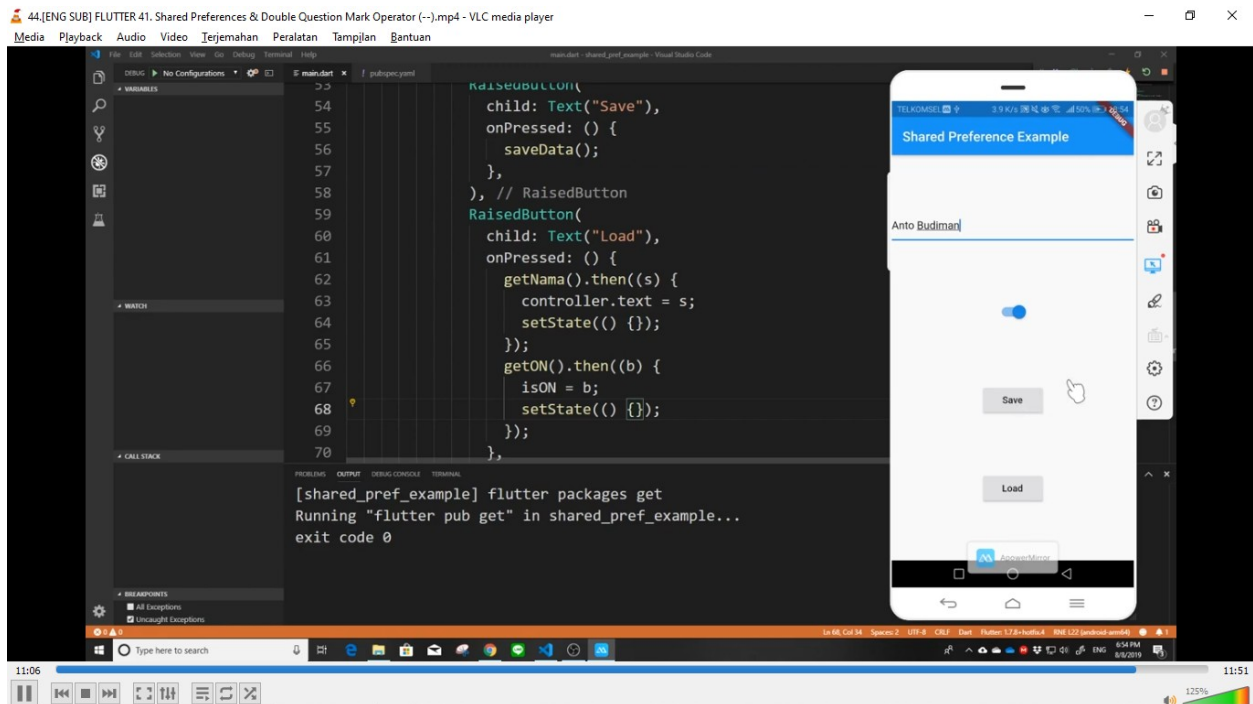


Lalu di coba

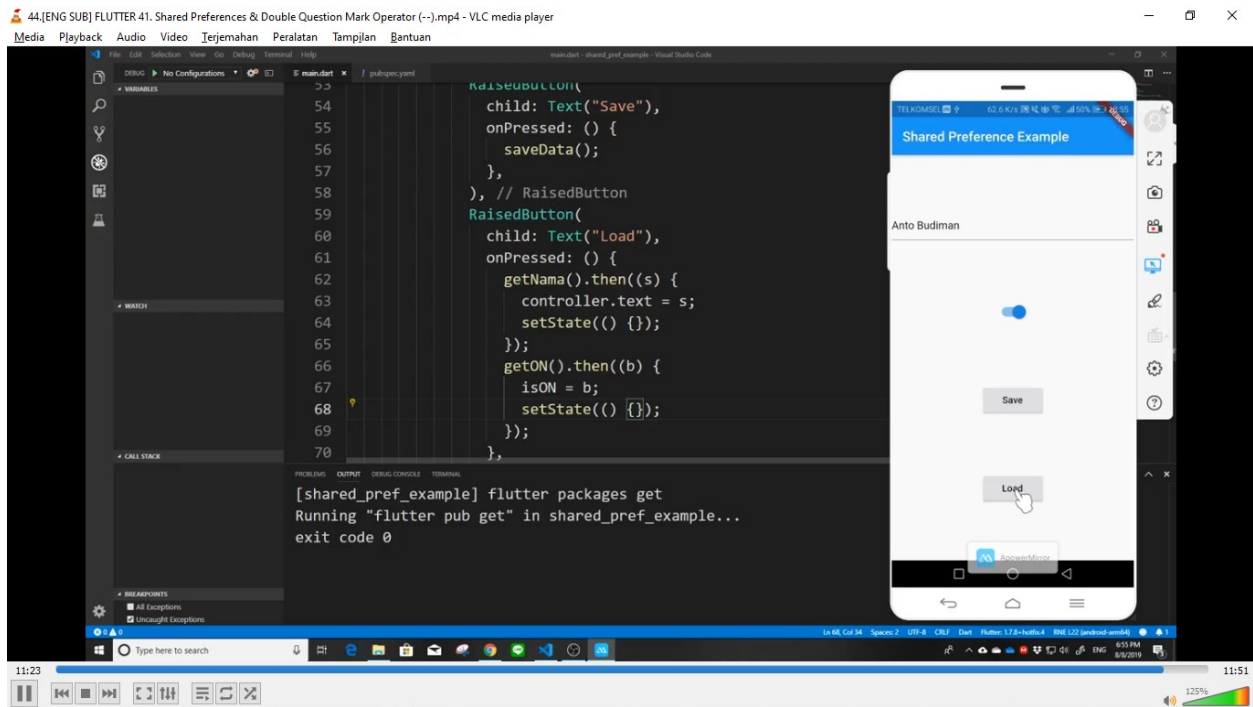
Masih noname



Ganti dulu jadi anto budiman
On
Lalu save



Jika sudah di save maka matika aplikasi nya
Sekarang buka lagi kita load



Maka sudah ada langsung